ОТСЛЕЖИВАНИЕ КРОВИ
На 6-м уровне, у вас есть преимущество на проверки Мудрости (выживание), чтобы отследить любое существо, которое вы ранее ранили, а также на проверку интеллекта, чтобы вспомнить информацию о нём.

ЖАЖДУЩИЙ КРОВИ
Начиная с 10-го уровня, когда существо заканчивает свое движение, не далее, чем в 20 футах от вас, вы можете использовать свою реакцию, чтобы сдвинуться к нему на половину своей скорости. Вы также можете войти в Ярость, как часть этой реакции.

БЕЗБАШЕННОЕ РАССЕЧЕНИЕ
На 14-м уровне, когда вы попали безрассудной атакой, в то время как действует Ярость, каждое существо в пределах 5 футов от вас получает урон, равный вашему бонусу урона от Ярости. Тип урона такой же, как и у оружия, которое вы использовали для нападения.

Путь Дикости Варвара

Магия крови приходит в сердца дикарей в виде родовых связей.

Дикарь яростной крови

В бою вы подпитываете свою ярость причиненной вам болью. Общая кровь с мстительными духами предков отягощает ваше сердце убийственной жаждой, гаснущей в течение краткого момента, когда лезвия кусают вашу кожу.

Кровавая ярость Когда вы выбираете этот путь на 3-м уровне, вы можете нанести себе рану, как подношение духам, в обмен на более тяжёлый удар. В то время как действует ваша Ярость, вы можете потратить 2 кости хитов бонусным действием, чтобы выбрать существо, которое вы можете видеть в пределах 10 футов. Пока длится Ярость, вы наносите дополнительный урон 1к6 по этой цели, когда вы ударяете её атакой с оружием ближнего боя.

Ярость заканчивается, если цель падает в 0 хитов, или вы атакуете другое существо.

Данный архетип взят из хоумбрю-сборника “Магия Крови” (Blood Magic)